Universidad Veracruzana

Licenciatura en Docencia Mediada por Tecnología

Programa de estudio de la Experiencia Educativa

1.-Área académica

Humanidades

2.-Programa educativo

Licenciatura en Docencia Mediada por Tecnología

3.-Dependencia/Entidad académica

Facultad de Pedagogía

4.- Código	**5.-Nombre de la experiencia educativa**	**6.- Área de formación**	
		principal	**secundaria**
	Objetos de aprendizaje para dispositivos móviles	**Disciplinar** (obligatoria)	

7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	**Teoría**	**Práctica**	**Total horas**	**Equivalencia (s)**
8	2	4	90	

8.-Modalidad	**9.-Oportunidades de evaluación**
Curso-Taller	AGJ= **Cursativa** /ABGHJK= **Todas**

10.-Requisitos

Pre-requisitos	**Co-requisitos**
Ninguno	

11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	**Máximo**	**Mínimo**
Grupal	25	15

12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)	**13.-Proyecto integrador**
Diseño tecnopedagógico	

14.-Fecha

Elaboración	**Modificación**	**Aprobación**
09 de octubre de 2020		

15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación

Dr. Gustavo Antonio Huerta Patraca Dr. Carlos Esteban Hernández Martínez

16.-Perfil del docente

Licenciado en Pedagogía con grado de Maestría en educación o relacionado con la tecnología/ preferentemente con Doctorado en Educación y con experiencia profesional en el nivel superior.

17.-Espacio	**18.-Relación disciplinaria**
Plataforma universitaria	Interdisciplinar

19.-Descripción

La experiencia educativa Objetos de aprendizaje para dispositivos móviles, constituye el eje de Diseño Tecnopedagógico de la licenciatura en Docencia mediada por tecnología, el cual se basa en identificar los objetos de aprendizaje e implementarlos en dispositivos móviles para la utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de un centro educativo. Consta de 3 unidades en la que se pretende que el estudiante conozca las características que tiene un objeto de aprendizaje para su posterior implementación.

20.-Justificación

En la actualidad el desarrollo continuo de herramientas digitales mediante dispositivos móviles , ha tenido un gran impacto significativo en la sociedad y en el ámbito educativo, lo que ha dado como resultado la reevaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje relacionados a los modelos tradicionales ya formados , buscando así desarrollar la capacidad de constituir nuevas habilidades entre los estudiantes y profesores para enfrentar los nuevos requerimientos que exige la presente sociedad. De igual manera, el incremento en el uso de dispositivos móviles en la población permite la implementación de objetos de aprendizaje que susciten cierto dinamismo en el aprendizaje, buscando así, una disminución en las actividades propuestas por el modelo tradicional.

21.-Unidad de competencia

El alumno elaborará los objetos de aprendizaje (contenidos, prácticas, recursos, evaluación) con la finalidad de que los pueda implementar en los dispositivos móviles para su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, conduciéndose con una actitud propositiva, innovadora y de colaboración.

22.-Articulación de los ejes

En el eje teórico se guía al alumno a la comprensión de los conceptos, características e implementación de los objetos de aprendizaje para dispositivos móviles En el eje heurístico se pretende que el alumno desarrolle habilidades que permitan resolver problemas relacionados a los objetos de aprendizaje. En el eje axiológico se espera que el estudiante sea comprometido en la entrega de las actividades y responsable ante el correcto manejo de la información.

23.-Saberes

Teóricos	**Heurísticos**	**Axiológicos**

1. Objeto de aprendizaje 1.1 Concepto 1.2 Características de un objeto de aprendizaje 1.3 Funcionalidad en la ejecución de un objeto de aprendizaje 2. Objetos de aprendizaje en Dispositivos móviles 2.1. Realidad aumentada 2.2. 3D 2.3. Inteligencia artificial 2.4. Mobile Learning 3. Técnica operativa 3.1. Fases para la elaboración de un objeto de aprendizaje 3.2. Recursos Móviles 3.2.1. Aplicaciones de dispositivos móviles 3.3. Implementación del objeto de aprendizaje	– Conceptualizar un objeto de aprendizaje de manera maneral general . – Identificar las características principales de un objeto de aprendizaje, para implementarlo en su practica educativa de manera funcional. – Identificar los objetos de aprendizaje en dispositivos móviles – Desarrollar e implementar un objeto de aprendizaje – Reconocer aplicaciones móviles que se pueden usar como un objeto de aprendizaje	– Responsabilidad para actuar ante diversas situaciones. – Respeto ante la opinión de los demás compañeros – Capacidad para generar ideas claras y poder externarlas – Actitud crítica y objetiva para la resolución de problemáticas en el contexto de actuación

24.-Estrategias metodológicas

De aprendizaje	De enseñanza
– Investigación a través de diversas fuentes – Análisis de lecturas como artículos, libros y fuentes externas de información – Exposiciones sobre los objetos de aprendizaje – Creación de video informativo sobre Objetos de aprendizaje en Dispositivos móviles – Mapa mental sobre aplicaciones móviles – Implementación de un modelo de aprendizaje acorde a las necesidades	– Búsqueda de lecturas y textos relacionados al tema – Explicación de los temas – Asesoría técnica y retroalimentación en la implementación del objeto de aprendizaje

25.-Apoyos educativos

Materiales didácticos	Recursos didácticos
– Artículos y libros electrónicos – Páginas web – Presentaciones – Imágenes	– Teléfono celular – Internet – Laptop – Bocinas

26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Ámbito(s) de aplicación	Porcentaje
Investigación de los conceptos principales	– Reconoce las ideas principales – Conceptualización – Uso correcto de la información – Se agregar referencias – Distingue las ideas clave de cada concepto		15 %
Exposición sobre los objetos de aprendizaje	– Participación activa y acorde al tema planteado. – Información que provenga de fuentes confiables. – Respeto hacia la participación de sus compañeros. – Preparación de argumentos lógicos para su participación.		15 %
Creación de video informativo sobre Objetos de aprendizaje en Dispositivos móviles	- Uso correcto de la formación - Duración óptima de acuerdo con los lineamientos - Uso de la información que provenga de fuentes confiables - Dinámico y pertinente al tema		25%

Mapa mental sobre aplicaciones móviles	- Excelente presentación. - Información pertinente al tema en cuestión. - Ideas clave - Excelente ortografía. - Imágenes acorde al tema		10%
Implementación de un modelo de aprendizaje	- Desarrollo correcto de las fases - Participación		35 %
		Total:	**100**

27.-Acreditación

Para acreditar esta EE el estudiante deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

28.-Fuentes de información

Básicas

Toscano de la Torre, Beatriz & Luna, Miguel & Sauceda, Gladyss. (2012). Objetos de Aprendizaje para Dispositivos Móviles.

Ramírez Montoya, M. S. (2008). "Dispositivos de mobile learning para ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza". Revista Apertura. Año 8. Número 9. Nueva época. Diciembre 2008.

Villoria Sáez, A., Martin Pérez, G. & De las Cuevas Caminero, J. M. (2010). Juegos educativos en dispositivos móviles.

Morales, E., García, F. J., Barrón, Á., Berlanga, A. J., & López, C. (2005). Propuesta de evaluación de objetos de aprendizaje. In II Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos, SPEDECE (Vol. 2005).

García Aretio, L. (2005). Objetos de aprendizaje. Características y repositorios.

Complementarias

Barroso Osuna, J. M., Cabero Almenara, J., & Moreno-Fernández, A. M. (2016). La utilización de objetos de aprendizaje en realidad aumentada en la enseñanza de la medicina. Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 2 (2), 77-83.

Cabero Almenara, J., Fernández Robles, B., & Marín Díaz, V. (2017). Dispositivos móviles y realidad aumentada en el aprendizaje del alumnado universitario. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20 (2), 167-185.

Tovar, L. C., Bohórquez, J. A., & Puello, P. (2014). Propuesta metodológica para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje basados en realidad aumentada. Formación universitaria, 7(2), 11-20.